

# “Rudens Nakts turnīri” 2024

## Strītbols

### NOLIKUMS

#### 1. Mērķis:

1.1. Rudens nakts turnīru mērķis ir popularizēt aktīvu dzīvesveidu Rīgas Stradiņa universitātes (turpmāk - RSU) studējošo vidū.

#### 2. Vieta un laiks:

2.1. Turnīrs norisināsies RSU Sporta klubā, Cigoriņu ielā 3, Rīgā, 2024. gada 18. oktobrī no plkst. 21.00 līdz plkst. 02.00.

2.2. Ierašanās un reģistrēšanās no plkst. 20.30 līdz plkst. 21.00

#### 3. Organizē:

3.1. Turnīru organizē RSU Studējošo pašpārvalde (turpmāk - SP).

3.2. Projekta vadītājs - Jānis Vespers.

3.3. Sporta daļas organizatore - Annemarija Priede.

#### 4. Dalībnieki:

4.1. Katrā komandā ir **3-5** cilvēki, no kuriem vismaz **1** ir jābūt **sievietēm**.

4.2. Katrā komandā vismaz 3 dalībniekiem ir jābūt RSU studējošajiem.

4.3. No katras komandas uz laukuma atrodas 3 dalībnieki, no kuriem vismaz **1** jābūt **sievietei**.

#### 5. Pieteikšanās nosacījumi:

5.1. Komandai elektroniski jāaizpilda pieteikuma anketa [sp.rsu.lv/RNT24\\_stritbols](http://sp.rsu.lv/RNT24_stritbols).

5.2. Maksimālais komandu skaits ir 12.

5.2.1. Ja piesakās vairāk kā 12 komandas, tad dalība pasākumā tiek nodrošināta pēc komandu pieteikšanās secības.

5.3. Pirms turnīra sākuma komandai jāreģistrējas pasākuma norises vietā, apstiprinot savu ierašanos.

#### 6. Strītbola noteikumi un izspēļu kārtība:

6.1. Pirms spēles, tiesneša pavadībā, tiek izlozēta komanda, kura sāks spēli ar uzbrukumu.

6.2. Katra spēle, izņemot finālus, ilgst 8 minūtes vai līdz kāda no komandām gūst 21 punktu (nav nepieciešams 2 punktu pārsvars).

6.2.1. Fināla spēle norisinās 10 minūtes.

- 6.3. Neizšķirta gadījumā tiek izspēlēti soda metieni.
  - 6.3.1. Katra komanda veic 3 metienus.,
  - 6.3.2. Gadījumā, ja abām komandām veiksmīgo metienu skaits ir vienāds, soda metienus veic līdz brīdim, kamēr viena komanda metienu trāpa, bet otra nē.
  - 6.3.3. No katras komandas dalībnieks drīkst izpildīt ne vairāk kā **1** metienu, un vismaz **1** no šiem dalībniekiem ir jābūt **sievietei**.
- 6.4. Par katru spēlē veiksmīgu metienu komandas spēles kopējam rezultātam pieskaitāms 1 punkts.
  - 6.4.1. Ja metiens ir veikts aiz trīspunktu metiena līnijas, tad pieskaitāmi 2 punkti.
- 6.5. Par pārkāpumu, kas izdarīts metiena brīdī, un metiens ir veiksmīgs, tiek noteikts 1 soda metiens, kura sekmīgas izpildes gadījumā uzbrūkošā komanda gūst vienu punktu.
- 6.6. Par pārkāpumu, kas izdarīts metiena brīdī, iekšpus trīspunktu metiena līnijas, un metiens nav veiksmīgs, tiek noteikts 1 soda metiens, kura sekmīgas izpildes gadījumā uzbrūkošā komanda iegūst vienu punktu.
- 6.7. Par pārkāpumu, kas izdarīts metiena brīdī, aiz trīspunktu metiena līnijas, un metiens nav veiksmīgs, tiek noteikti 2 soda metieni, kura sekmīgas izpildes gadījumā uzbrūkošā komanda gūst attiecīgi 1 vai 2 punktus.
- 6.8. Pēc fiksētiem laukuma līnijas pārkāpumiem, piezīmēm uzbrukumā, “strīdbumbas” situācijām, spēle tiek atsākta laukuma augšdaļā aiz trīspunktu metiena līnijas, piespēlējot to pretiniekam un atgūstot bumbu atpakaļ (bumbas čekošana).
- 6.9. Katrai komandai, pirms spēles, tiek nodrošinātas 2 minūtes (iesildīšanās laiks) uz laukuma.
  - 6.9.1. Dalībnieks pats sev nodrošina papildus iesildīšanos, netraucējot spēļu gaitu.
- 6.10. Katras spēles laiks tiek stādināts un atsākts pēc tiesnešu ieskatiem.
- 6.11. Strīda gadījumā bumba paliek tai komandai, kas ir aizsardzībā.
- 6.12. Citi spēles noteikumi ir saskaņā ar starptautiskajiem strītbola noteikumiem: [ej.uz/streetballrules](http://ej.uz/streetballrules)
- 6.13. Turnīra norise:
  - 6.13.1. Turnīrā piedalās ne vairāk kā 12 komandas, kuras izlozes rezultātā tiek dalītas 3 apakšgrupās (katrā apakšgrupā 4 komandas).
  - 6.13.2. Katrā apakšgrupā tiek izspēlēts “apļa turnīrs”. Katra komanda izspēlē ar katru, kā rezultātā tiek noskaidrots vietu sadalījums grupās.
  - 6.13.3. Pēc grupu turnīra uzreiz norisinās fināli, kuros piedalās trīs komandas. Viena komanda no katras grupas, kas ir ieguvusi lielāko punktu skaitu.
  - 6.13.4. Ja kādā grupā komandām ir vienāds punktu skaits, augstāka vieta grupā tiek piešķirta komandai, kas savstarpējā spēlē, ar vienādu punktu skaitu guvušo komandu, ir uzvarējusi.
    - 6.13.4.1. Ja pēc savstarpējo spēļu rezultātu noteikšanas joprojām nevar noteikt augstākas vietas ieguvēju grupā, tad atbilstošo komandu

ieņemtās vietas tiek noteiktas salīdzinot visu gūto un zaudēto punktu starpību.

- 6.13.5. Fināli tiek izspēlēti “aþļa turnīra” konceptā. Katra komanda izspēlē ar katru, kā rezultātā tiek noskaidroti finālspeļu uzvarētāji.
- 6.13.6. Organizatori, ņemot vērā pieteikto komandu skaitu, patur tiesības veikt izmaiņas turnīra izspēles kārtībā.
- 6.14. Spēles laukums:
  - 6.14.1. Samazinātā spēles laukuma dēļ laukuma sānu un centra līnijas pārkāpums netiek fiksēts.
  - 6.14.2. Laukuma līnijas pārkāpums tiek fiksēts, bumbai pieskaroties sienai.

## **7. Vērtēšana:**

- 7.1. Par uzvaru komandai piešķir 3 punktus.
- 7.2. Par zaudējumu komandai piešķir 1 punktu.
- 7.3. Neierašanās gadījumā komandai piešķir 0 punktus.

## **8. Apbalvošana:**

- 8.1. Apbalvošana noris plkst. 1.30.
- 8.2. Tiks apbalvotas trīs labākās komandas.

## **9. Uzmanību!**

- 9.1. Katrs dalībnieks ir personīgi atbildīgs par nodarītajiem kaitējumiem pasākuma norises vietai, aprīkojumam, turnīra dalībniekiem, organizatoriem.
- 9.2. Katrs dalībnieks ir personīgi atbildīgs par savu veselības stāvokli un personiskajām mantām, un to apliecina ar savu parakstu, reģistrējoties turnīra norises vietā, pirms turnīra sākuma.
- 9.3. Komandai ir pienākums godprātīgi piedalīties turnīrā, cienot pretinieku komandas pārstāvjus un tiesneša lēmumus.
- 9.4. Visus turnīra laikā radušos strīdus izskata un galējo lēmumu nosaka tiesneši.
- 9.5. Piedaloties turnīrā katrs komandas dalībnieks apstiprina, ka ir iepazinies un bezierunu kārtā piekrīt šī turnīra nolikuma nosacījumiem.

## **10. Kontakti un papildinformācija:**

Strītbola turnīra vadītāja:

Annemarija Priede  
(annemarija.priede@gmail.com)

Projekta vadītājs:

Jānis Vespers  
(janisvespers1@gmail.com)